# 服务器代码拾遗

## 1.服务器的配置参数

### 1.1.服务器的数据库，端口，密码

这些基本的配置都要读取ServerParameter.ini 文件中的配置；

## 1.2.服务器房间中的基本配置

这些配置都保存在

tagGameServiceOption GameServiceOption; //服务配置

这个结构中;

这些数据的读取是在按下加载房间 按钮时,会调用函数

CDlgServerItem::OnBnClickedLoadServer(),在这个函数中会调用函数

CDlgServerItem::GetModuleInitParameter 会在这个函数内对

GameServiceOption 这个变量赋值;

这些值得由来与tagGameServerInfo \* pGameServerInfo 这个指针中，

它是由选择的 房间列表 中那个值来决定的；

房间列表 的读取是由 本台机器ID 来读取 这台机器的所有房间设置。

代码表现为：CDlgServerItem::LoadDBServerItem()中会调用函数

bool CServerInfoManager::LoadGameServerInfo(*TCHAR* szMachineID[LEN\_MACHINE\_ID], CServerInfoBuffer & ServerInfoBuffer)

这个会调用

数据库fkplatformdb 中的存储过程 GSP\_GS\_LoadGameRoomItem

通过查看存储过程可以知道数据存储在：gameroominfo 和gameitem 中。

gameroominfo 和gameitem 中的数据现在要自己填写，以后要做成后台配置。